


## Arrow: o arqueiro verde sob a perspectiva da jornada do herói / 'Arrow': the green archer under the hero's journey perspective

*Francisco Láryos Lima Tôres\**

Graduado em Letras Português pela Universidade Estadual do Piauí. Mestrando em Letras pela Universidade Estadual do Piauí.

 <https://orcid.org/0000-0002-6773-5234>

*José Wanderson Lima Torres\*\**

Doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professor da Universidade Estadual do Piauí. Professor do Mestrado Acadêmico em Letras da Universidade Estadual do Piauí.

 <https://orcid.org/0000-0003-2304-0681>

**Recebido:** 11 mai. 2020. **Aprovado:** 29 jun. 2020.

### Como citar este artigo:

LIMA TÔRES, Francisco Láryos; LIMA TORRES, José Wanderson. Arrow: o arqueiro verde sob a perspectiva da jornada do herói. *Revista Letras Raras*. Campina Grande, v. 9, n. 3, p. 110-123, ago. 2020.

### RESUMO

O presente trabalho realiza a análise da narrativa do herói Arqueiro Verde, focado no seriado *Arrow*, exibido em TV. Para se contemplar o objetivo geral, fez-se necessário uma pesquisa sobre a história de Oliver Queen e seu caminho até a transformação em arqueiro. Além disso, busca-se explicar noções como arquétipo e jornada do herói, bem como refletir sobre as implicações pressupostas na transposição de narrativas entre mídias distintas. Para tanto, esta pesquisa tem como principais bases teóricas Vogler (2006), Campbell (1995), Figueiredo e Diniz (2019), Jung (2000), Clüver (2006) e Franco e Takeguma (2019). Constatou-se nesse estudo que todos os doze estágios da jornada do herói elencadas por Christopher Vogler se aplicam naturalmente à trama do herói de *Star City*, engendrando sua profunda história marcada por conflitos, crises, instabilidades, perdas, triunfos e redensões. Porém, estas asseverações não findam suas possibilidades de leitura e interpretação diante de sua emblemática e longa jornada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arrow; Arqueiro verde; Jornada do herói; Oliver Queen.

### ABSTRACT

This work analyzes the narrative of the hero Green Arrow, focused on the series *Arrow*, shown on TV. To contemplate the general objective, it was necessary to research the history of Oliver Queen and his path to transformation into an archer. In addition, it seeks to explain notions such as the archetype and the hero's journey, as well as reflecting on the presupposed implications in transposing narratives between different media. Therefore, this research has as main theoretical bases Vogler (2006), Campbell (1995), Figueiredo and Diniz (2019), Jung (2000), Clüver (2006) and Franco and Takeguma (2019). It was found in this study that all twelve stages of the hero's journey listed by Christopher Vogler apply naturally to the *Star City* hero's plot, engendering his deep story marked

\*  [laryosmichael@gmail.com](mailto:laryosmichael@gmail.com)

\*\*  [wandersontorres@hotmail.com](mailto:wandersontorres@hotmail.com)

*by conflicts, crises, instabilities, losses, triumphs and redemption. However, these assertions do not end their possibilities of reading and interpreting against their emblematic and long journey.*

**KEYWORDS:** Arrow; Green Archer; Hero's journey; Oliver Queen.

## 1 Considerações iniciais

A imensidão de histórias de heróis lendários faz parte da nossa vida corriqueira. O herói, conforme Campbell (1995), é o mais universal dos mitos, constituindo um arquétipo essencial na construção do nosso ser<sup>1</sup>. Além dos quadrinhos, suporte tradicional de grande importância na disseminação do gênero, temos a tela dos cinemas, os livros, os seriados de televisão etc. Tal fator é capaz de justificar a pletora de textos acadêmicos que focam o personagem herói enquanto objeto de estudo.

O mundo contemporâneo tem em si o herói como uma marca frente à cultura midiática. Por diversos ângulos podemos analisar a vida de um personagem heroico, seja pesquisando sua transposição do mito para a cultura de massa (ECO, 1993), seja estudando seu papel na formação psíquica do indivíduo (CAMPBELL, 1995; JUNG, 2000); seja investigando sua transposição entre diferentes mídias (MEDEIROS, 2017), dentre tantas outras perspectivas. Além do entretenimento em longa escala que atinge um público notável, William Irwin (2005, p. 9) indica que “um dos mais notáveis desenvolvimentos na cultura pop da atualidade é o forte ressurgimento do super-herói como ícone cultural”. Universal, o arquétipo do herói se atualiza conforme as circunstâncias históricas e as especificidades das mídias.

Sobre a relação estreita entre quadrinhos e cinema, Figueiredo e Diniz (2019, p. 36) apontam que “os quadrinhos são mais antigos do que o cinema: apareceram na década de 1830, com Rodolphe Töpffer. No entanto, essa mídia ainda enfrenta resistência em ser reconhecida como arte. Como consequência, seu exame crítico e teórico é relativamente raro se comparado ao do cinema”. Ademais, “os últimos anos têm assistido a um aumento considerável de filmes baseados em histórias em quadrinhos” (FIGUEIREDO; DINIZ, 2019, p. 36-37). A saga de heróis é um exemplo forte e vigente nas telas de cinema e nos seriados, contemplando esta usual

---

<sup>1</sup> Segundo Carl Jung (2000), os arquétipos são substratos universais e recorrentes de toda a vida psicológica individual e coletiva. Os arquétipos não constituem, para o pensador suíço, conteúdos específicos da mente, mas modelos potenciais que estruturam a mente inconsciente. São imagens primordiais, que podem ser acessadas e atualizadas. Campbell atribui ao arquétipo do herói uma centralidade na formação de ego e no processo de moldagem das culturas que não está presente nas reflexões de Jung, pai do conceito, que prefere dar ênfase a arquétipos como anima, animus, persona e sombra.

adaptação dos quadrinhos para outras mídias. Os efeitos especiais provenientes da linguagem dos filmes e seriados operam como revigoradores da estética da obra primeira, os quadrinhos. Figueiredo e Diniz (2019, p. 37) completam ainda que “a influência da mídia quadrinizada não é limitada à adaptação da trama, dos personagens e dos diálogos, mas aplica-se também à aparência, como resultado da evolução das técnicas cinematográficas”. Cada tipo de mídia requer de nós, leitores e/ou telespectadores, uma visão específica e cuidadosa num provável trabalho de análise, pois compreendemos que toda fonte textual, sendo verbal, não-verbal ou híbrida, carrega suas propriedades particulares de significações. Assim, além dos cuidados em considerar as especificidades de cada suporte, faz-se necessário desfazer-se do preconceito que atribui uma suposta superioridade estética ao texto ou mídia-fonte. De acordo com Claus Clüver,

no estudo de transformações e adaptações intermediáticas, deve-se, de preferência, partir do texto-alvo e indagar sobre as razões que levaram ao formato adquirido na nova mídia. Frequentemente, questões sobre a fidelidade para com o texto-fonte e sobre a adequação da transformação não são relevantes, simplesmente porque a nova versão não substitui o original (CLÜVER, 2006, p. 17).

A estética cinematográfica estendida aos seriados, por exemplo, permite um desenvolvimento psicológico de um personagem de maneira que outros suportes não permitem, justamente pelo fato desta ser um “serial”, algo que dispõe de um tempo maior do que outras produções. Nesse entorno, há também a configuração de uma “transposição de mídia”, a qual representa “a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (RAJEWSKY, 2005, p. 51, *apud* FIGUEIREDO; DINIZ, 2019, p. 38). Sem dúvidas, a adaptação para as telas de cinema e séries figuram entre as mais conhecidas formas de transposição midiática.

Nesta pesquisa, propomos uma análise da alvorada heroica de Oliver Queen ou simplesmente - o Arqueiro Verde. Ressaltamos, para tanto, que nos ateremos à representação do personagem no seriado de TV *ARROW*, o qual tem o arqueiro interpretado pelo ator canadense Stephen Amell. A série *Arrow* foi exibida primeiramente nos Estados Unidos em outubro de 2012, desenvolvida por Greg Berlanti, Marc Guggenheim e Andrew Kreisberg. Hodiernamente, a série chegou ao fim. Em meados de 2019 produziram a oitava e última temporada. A previsão para a exibição completa é até janeiro de 2020.

Portanto, a ideia neste trabalho não é de simplesmente historicizar ou caracterizar a vida de um herói específico, no caso o Arqueiro Verde. Queremos, como objetivo principal, aplicar os doze passos da jornada do herói de Christopher Vogler para melhor entendermos a base heroica de Oliver Queen, dialogando com sua trajetória conforme a discorreremos, na qual pomos em relevo averiguações das distintas mídias: história em quadrinhos e seriado televisivo. “Os estágios da jornada” compõem a obra *A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores*, em que Vogler, sob a luz de Campbell (1995), aponta e analisa a estrutura que circunda toda a alvorada heroica destes personagens a fim de compreender os momentos que engendram o seu processo de construção. Dentre tantas premissas de Campbell, destacamos uma máxima que defere a dimensão do herói no tocante à inteireza de sua trajetória:

Seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial. Os contos populares representam a ação heroica do ponto de vista físico; as religiões mais elevadas a apresentam do ponto de vista moral. Não obstante, serão encontradas variações surpreendentemente pequenas na morfologia da aventura, nos papéis envolvidos, nas vitórias obtidas (CAMPBELL, 1995, p. 22).

Ao contemplar as etapas desta jornada proposta por estes autores, teremos uma maior noção daquilo que compreende a índole de um herói passeando por quesitos como provação, transformação e redenção. Além do mais, confirmaremos a funcionalidade da teoria de Vogler aplicada passo a passo ao personagem Arqueiro Verde dos quadrinhos ao seriado, uma questão norteadora do presente estudo.

## 2 Oliver Queen: o milionário, o arqueiro, o capuz e o vigilante

Toda criatura, heroica ou não, engendra sua personalidade a partir de acontecimentos que formatam sua essência. O milionário Oliver Jonas Queen, despretensioso de tamanhas façanhas além da vida de filho mimado, foi surpreendido demasiadas vezes por episódios que transmutaram a sua vida, a exemplo de outro herói próximo, o também milionário Bruce Wayne, escondido na identidade secreta de *Batman*.

Conforme nos explicam Rosa e Takeguma: “vestido como herói dos tempos das Cruzadas, Robin Hood, o Arqueiro Verde surgiu nos gibis infanto-juvenis americanos usando flechas com várias funções especiais, como a flecha cola, a flecha luva de boxe, a flecha de rede e outras coisas do tipo” (2019, p. 128). Os hábitos noturnos, bem como o uso do capuz e o desejo de ajudar e proteger as classes mais necessitadas são outras marcas da influência de Robin Hood à personalidade do Arqueiro Verde. Rosa e Takeguma elucidam ainda que “em 1970 ele passou a usar cavanhaque, o que o tornou mais parecido com Robin Hood, inclusive nas atitudes, agora mais agressivas, como as do lendário arqueiro inglês” (2019, p. 130). Dessa forma, cada vez mais o arqueiro tornara-se uma espécie de Robin Hood moderno. Apesar da sua condição de milionário, o que poderia distanciá-lo da vida de justiceiro em busca de igualdade para todas as classes, principalmente as mais necessitadas e que são desprovidas de segurança e respaldo social, Oliver Queen demarca mais uma característica semelhante a dos heróis que lutam por questões de equidade.

Ao naufragar após a sabotagem do iate *Queen's gambit*, Oliver, enquanto único sobrevivente da embarcação conduzida por seu pai Robert Queen, aprendeu na tenebrosa ilha *Lian Yu* a lutar pela própria sobrevivência. O jovem Queen aprendera nesta ilha distante muitos dos valores que o dia a dia de milionário não puderam lhe ensinar. A presença de nativos naquele lugar muito operou na sua personalidade, posto que naqueles longos cinco anos no “inferno”, Oliver aprendeu a se defender e a também atacar numa guerra constante pela vida. É sob este panorama que surge o primeiro arco e flecha na sua vida, os ícones mais presentes na sua longa jornada. Usar o arco com maestria lhe trazia uma nova vida em que as riquezas não mais seriam necessárias.

Os confrontos em *Lian Yu* foram inúmeros. A ilha também iconiza a trajetória do arqueiro. As cicatrizes físicas e mentais de Oliver vieram em detrimento destes cinco anos. Apesar de acreditarem na sua morte, especulação creditada por sua família, o desconhecido arqueiro volta com vida para a sua cidade e surpreende a todos. O jovem milionário agora tem novas preocupações com a justiça social e com o perigo que assola *Star City*<sup>2</sup>. Eis que Oliver Queen, sob vestes escuras, num tom sombrio e encapuzado, decide salvar sua cidade atuando contra o crime. A cor verde, mais viva nas histórias em quadrinhos, torna-se mais escura e sombria na série. O capuz protege sua identidade, esconde sua nova personalidade e ao mesmo tempo

---

<sup>2</sup> A fictícia cidade de *Starling City* passa a ser chamada posteriormente apenas de *Star City*, fator exposto no seriado *Arrow*.

revela seus novos hábitos. Para o arqueiro, um homem por trás de uma máscara é capaz assim de absorver o perigo de sua família e seus amigos, uma vez que o vigilante torna-se muito visado pelos criminosos e também pela polícia.

Apesar de sua cidade condenar o vigilantismo, Oliver não desiste do artifício heroico. Por muitos momentos, o arqueiro atua com a ajuda de outros vigilantes nas noites de perigo. Após grandes feitos em nome da paz para os dias e noites de *Star City*, o time arqueiro obtém respaldo da polícia e dos líderes políticos da cidade.

Assim, as flechas vão demarcando sua vida e trajetória na trama de *Arrow* - uma narrativa que exprime a alvorada de Oliver Queen desde o sujeito comum, milionário, até a intromissão do arco e flecha e do capuz no seu caminho para se converter no herói justiceiro.

### 3 *Arrow* sob a jornada de Christopher Vogler

A história de Oliver Queen, naturalmente, se encaixa no modelo de análise da trajetória dos heróis proposto por Christopher Vogler, especialmente em etapas que compreendem “OS ESTÁGIOS DA JORNADA”. Para contemplar nosso objetivo de pesquisa, traçaremos um paralelo entre as etapas desta jornada do herói que se aplicam à alvorada heroica do arqueiro. A narrativa dos quadrinhos bem como do seriado televisivo gira em torno das peripécias do herói vigilante noturno criado pela *DC Comics*.

Numa primeira instância, Oliver Jonas Queen sempre aparentou ser uma pessoa comum: jovem, galanteador, filho do bilionário Robert Queen e estigmatizado pelo estereótipo do “mauricinho” que adorava aprontar nas festas em *boites*. O seu senso de humor, nos HQs, é mais vigente do que no seriado, uma eventualidade notável na tradução de mídia. Sob esta perspectiva, já é possível iniciarmos a discussão pelo estágio um, proposto na obra de Christopher Vogler - “Mundo Comum”. Nesse contexto, o autor parafraseia Joseph Campbell ao relatar que o herói flerta com as maravilhas sobrenaturais ao sair do seu mundo – o mundo representado pela vida cotidiana. Esta passagem nos rememora a saga do Arqueiro Verde em meio ao processo de transformação para o conhecido *alter-ego* de Oliver Queen. A conversão do homem banal em herói figura entre as questões-chaves de sua trama nas diferentes apresentações midiáticas.

O personagem da história em quadrinhos do Universo DC foi criado por Mort Weisinger e George Papp com sua primeira aparição em 1941. Em 2012, estreou um seriado produzido por Greg Berlanti, Andrew Kreisberg e Marc Guggenheim. Oliver naufragou numa ilha hostil, junto ao seu pai, porém, dadas as circunstâncias, foi o único sobrevivente que desembarcou em *Lian Yu*, uma ilha no mar do norte da China. Desde então, viu sua vida na fictícia cidade de *Star City* sucumbir às surpresas desagradáveis e à constante luta pela sobrevivência durante cinco longos anos longe de casa naquele novo lar. Dali em diante, o arco e as flechas se tornaram companheiros inseparáveis de Oliver, operando como um registro perene em toda a trama quer seja nos quadrinhos ou no seriado de TV.

Em confluência com as palavras de Vogler, conseguimos conceber que a existência de determinados elementos numa narrativa é capaz de engendrar sentidos propostos ali mesmo antes que os expectadores adentrem na obra, seja um livro ou filme. Assim, o autor salienta que “o título, a capa do livro, a publicidade e os anúncios, os cartazes e os trailers, e assim por diante. A história é reduzida a alguns símbolos e metáforas que começam a conduzir o público na direção do espírito da jornada” (VOGLER, 2006, p. 93).

Há no arqueiro verde uma forte metaforização de suas cicatrizes físicas correlacionadas aos estigmas de sua vida, tais como a dor física, o vazio e a carência - fatores também lembrados por Vogler como aspectos concernentes à jornada do herói:

Os ferimentos de um herói podem não ser visíveis [...]. Mas a ferida ajuda a dar ao herói um sentido de história pessoal e realismo, pois todos trazemos cicatrizes de humilhações passadas, rejeições, desapontamentos, abandonos e fracasso. Muitas histórias têm como tema a jornada que é percorrida com o propósito de curar uma ferida e restaurar a peça que faltava num psiquismo quebrado (VOGLER, 2006, p. 103).

É na ilha que, apesar do sofrimento que lhe rendera as tantas cicatrizes, Oliver Queen encontra sua redenção. Ao retornar para o “mundo comum”, sua cidade (onde todos o imaginavam morto), o personagem encontra um contexto em que as novas habilidades podem ser trabalhadas para trazer justiça ao dia a dia de *Star City*, principalmente valorizando as classes menos favorecidas.

Os cinco anos longe de casa fizeram de Oliver Queen alguém que valorizasse tudo aquilo que ele tinha e o que agora não tem mais. Formou-se a partir daí o caráter de um novo homem, o agora Arqueiro Verde - herói mascarado de hábitos noturnos, vestes escuras, sem



poderes paranormais e com a identidade parcialmente oculta. Empunhando sempre um arco e várias flechas, o personagem vive sendo perseguido pela polícia sob a alcunha de vigilante – um suposto criminoso, mas que na verdade procede pela justiça e busca a salvação da cidade mesmo que lhe custe sangue.

Adiante, o segundo passo que Vogler vai denominar “Chamado à aventura” apresenta-se como outro estágio da jornada do herói aplicável à saga de *Arrow*, também em diálogo com Joseph Campbell. Nesta etapa existe uma quebra da rotina pela qual vive o herói. Ocorre quando um acontecimento inesperado, incomum, o tira da sua zona de conforto. O naufrágio de um navio presumivelmente sabotado, a morte do pai sob os seus olhos e a batalha pela sobrevivência na ilha apelidada de inferno funcionam como infortúnio para Oliver Queen. Esta noção de um fator que estabelece um estado de choque na narrativa, isto é, este acontecimento inesperado tem a importância de demarcar o início da história como bem lembra Vogler: “é preciso algum evento para ligar o motor, dar a partida na história, uma vez terminando o trabalho de apresentar o personagem principal” (VOGLER, 2006, p. 108). É assim que conhecemos Oliver Queen com mais exatidão sob a mesma ambiência tanto nos HQs quanto na mídia televisiva.

Apesar das constantes lutas noturnas em busca de justiça e dias melhores para a sua cidade, o Arqueiro Verde passa a ter um sentimento de repulsa ao seu ofício. Em meio a tantos vilões, o personagem desenvolve uma abominação à sua atividade de vigilante e passa muitas vezes a prender os inimigos e entregá-los à polícia. Sem a sede de sangue e morte, o arqueiro opta por vezes a ficar no seu reduto familiar a fim de não colocar em perigo a vida daqueles que o rodeiam. Tal repulsa aos chamados para as missões heroicas corrobora as ideias do terceiro estágio da jornada do herói de Vogler, a qual recebe o nome de “Recusa ao chamado”. Nesse panorama, o herói procura não se envolver e escolhe ficar à margem dos acontecimentos que o cercam diariamente. Vogler (2006, p. 116) completa: “mesmo o herói dos filmes mais heroicos, às vezes, hesita, manifesta relutância ou simplesmente se recusa a ser Chamado”.

Um prisioneiro da ilha em que Oliver naufraga, em conjunto com sua filha, norteia o jovem rumo à sua vida de arqueiro. O chinês *Yao Fei*, junto de *Shado*, após encontros desagradáveis recebem Oliver Queen e o ensinam a manusear o arco e flecha. A dupla formada por pai e filha opera como mentores do arqueiro. Portanto, há na trama heroica de *Arrow* uma clara relação entre herói e mentor, a exemplo de *Yao Fei* e *Shado*, que se converge nas



diferentes representações midiáticas. O mestre representa muito para o herói em sua jornada e é esta a essência do quarto passo denominado “Encontro com o mentor”.

Em seguida, o herói tem uma relação mais direta com a sua tarefa. É hora de conhecer o campo, algo que lhe pode ser desconhecido ou inesperado. Nas próprias palavras de Vogler, é neste momento em que “o herói se compromete integralmente com a aventura” (2006, p. 132). Oliver Queen cruzara o limite do mundo em que estava acostumado a viver com o mundo que realmente esperava por sua condição heroica ao se deparar com sua cidade, após o regresso da ilha *Lian Yu*, uma *Star City* rodeada por crimes e pela presença de “meta-humanos” na posição de vilões. É nesse *timing* em que se configura o quinto passo da jornada – “Travessia do primeiro limiar”.

No habitat noturno do Arqueiro Verde, no limiar de cada combate, naturalmente lhe aparecem possibilidades de parcerias para combater a criminalidade que assola *Star City*. É notório que Oliver sempre preferiu atuar sozinho até mesmo para proteger aqueles que o acompanham. No entanto, assim como nos quadrinhos e semelhante ao que ocorre com outros heróis, as parcerias chegam e se instauram ali naquele universo. Cria-se, inclusive, o termo *Arrowverso*. Dessa forma, alguns parceiros fieis do arqueiro em sua jornada foram e ainda são *John Diggle* (Espartano), *Rene Ramirez* (Cão raivoso), *Dinah Drake* (Canário negro), *Roy Harper* (Arsenal), *Quentin e Laurel Lance*, dentre outros e outras. O arqueiro sabe que pode contar sempre e em qualquer circunstância com estes aliados. Como trâmite narrativo casual, os diretores do seriado decidiram por rearranjar a história de alguns personagens envolvidos na trama de Oliver, no tocante a sua trajetória desde os dias na condição de náufrago, até a chegada em sua cidade. Estas adequações que decorrem da transmutação de mídia possibilitou no seriado televisivo um maior desenvolvimento de ocorrências paralelas que atravessam o enredo do personagem central, além de operarem no construto de sentidos da obra.

Entre idas e vindas, alguns parceiros do arqueiro em outros momentos foram vilões, a exemplo de *Slade Wilson*, um de seus escudeiros no trabalho de sobrevivência e fuga da ilha hostil. Embora o “exterminador” tenha ensinado técnicas de combate para Oliver, *Slade* também foi o assassino de sua mãe, *Moirra Queen*. Estas provações pelas quais o herói passa, fortalecem a sua missão, dão o discernimento daquilo que lhe é saudável e proveitoso e contemplam o sexto estágio da jornada – “Testes, Aliados, Inimigos”.

A crise existencial é um processo que assola a vida de quase todos os super-heróis. Há o tempo de repensar sobre sua condição, suas missões, aquilo que deixou para trás, ou mesmo

aquilo que virá. Fica, num oportuno momento da trajetória singular de cada um, o questionamento sobre valer a pena ou não levar a vida naquele estilo. Oliver Queen, fatalmente, passou por essa fase crítica denotada nos dois suportes de mídia. Na série, ao notar que perdera muitos amigos e amigas, o pai, a mãe e ao sentir o derramamento de sangue escorrendo por suas flamejantes flechas, o arqueiro então decide guardar sua aljava e apenas assistir os crimes ocorridos em *Star City*, sem tamanhas práticas de intervenção. Contudo, nesse meio tempo, os desafios e perigos frente à cidade aumentam cada vez mais e a necessidade de um super-herói aflora para combater o perigo que emana nas ruas. O público, por sua vez, já vive a iminente chegada de uma força do mal em grande escala, a qual necessitará de uma atuação heroica para ser detida. É nessa ocasião que Oliver Queen ressurge, mais forte do que antes, psicologicamente e fisicamente. O caráter de recuo nessa etapa para que o herói volte a agir com mais pujança é consoante às palavras de Vogler no sétimo estágio – “Aproximação da caverna oculta”. Neste cenário, segundo Vogler, “é hora dos preparativos finais para a provação central da aventura” (2006, p.146). É o momento da culminância, da asseveração de seu heroísmo, contudo o ritual pode contornar uma crise de identidade por parte do herói antes do período de asserção.

Em consonância com as palavras de Joseph Campbell, Christopher Vogler denomina a oitava etapa da jornada de herói de “Provação”. Agora é tempo de esperar o maior adversário, o maior vilão. A morte pode ser um entrave para o herói, no entanto esta pode ser a maior chave para a própria provação – o fato de renascer após sucumbir a algum mal imensurável. De acordo com Vogler, por muitas vezes “os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem – literal ou simbolicamente – para colher as consequências de terem derrotado a morte” (2006, p. 157). É o ensejo da consagração heroica. Em *Arrow*, Oliver Queen se depara com o fantasma da morte após duelar com o lendário *Ra's al Ghul*<sup>3</sup>. Após um forte golpe de espada, perfurando sua região abdominal, o arqueiro despenca de uma montanha e então é dado mais uma vez como morto. A provação vem após sua lenta recuperação, mas que lhe rendera alguns dias depois uma revanche com o vilão. Na ocasião, o arqueiro lhe devolve o golpe de espada, dessa vez fatal.

A distância dos acontecimentos que Oliver Queen adota para que inclusive sua identidade secreta não seja totalmente revelada lhe dar mais respaldo perante a sociedade e lhe

---

<sup>3</sup> *Ra's al Ghul* é um dos maiores vilões da *DC Comics*. O personagem lidera a Liga dos Assassinos e tem aparições nas narrativas do *Batman* e também no seriado *Arrow*. Seu nome, em árabe, significa “cabeça do demônio”.

coloca, com o passar dos dias, na condição de prefeito da cidade, fatos exibidos no seriado *Arrow*. O arqueiro agora luta sob duas frentes em *Star City*: de dia, é o prefeito e tenta dar uma condição de vida melhor à população; de noite, combate o crime diretamente com seu arco e flecha e a ajuda de outros vigilantes, ainda que se mantenha cauteloso diante destes “chamados”. Tal fator dialoga com o estágio da “Recompensa”, a nona etapa da jornada, aquela que traz para o herói um avanço de conhecimento, de novas habilidades, de saborear um prazer, agentes que devem simbolizar um passo alto em sua trajetória.

Após tamanhas provações na vida heroica, o arqueiro decide levar uma vida mais caseira, continuando à margem dos acontecimentos criminais ao seu redor. A nova postura, adotada como mecanismo de proteção principalmente à sua família, resulta no quase abandono da sede do seu time, um local secreto onde se resguardam as roupas de combate, armaduras, flechas e uma central de tecnologia<sup>4</sup> para o auxílio dinâmico nas missões. É como se Oliver sentisse a necessidade de regressar para casa depois de intermináveis combates. Configura-se mais um momento de reflexão. Um dos principais motivos para tal reclusão estar o fato de cuidar do seu filho William, órfão de mãe. Todo este processo conjura o décimo estágio da jornada do herói - “Caminho de volta”, um tempo de fortes decisões, o limbo entre um objetivo pessoal ou algo de um bem coletivo maior.

O décimo primeiro e penúltimo estágio é talvez o ponto mais alto de todos os passos que engendram a narrativa do herói. Trata-se da “Ressureição”. Na sétima temporada do seriado *Arrow*, Oliver Queen faz um acordo com a polícia de *Star City* entregando sua identidade secreta. O pacto tinha como finalidade deter Ricardo Diaz, o “Dragão”, um de seus maiores e implacáveis inimigos. Parcialmente, o arqueiro e seu time derrotam Diaz, todavia Oliver se entrega à polícia e após julgamento é preso e mandado para a penitenciária de segurança máxima *Slabside*. Oliver viveria dias infernais naquele lugar. Posteriormente, ao cumprir sua pena, deixa a prisão e volta para *Star City*. Por outro lado, Ricardo Diaz escapa e ainda comanda crimes incessantes por toda parte. A ressurreição de Oliver passa pela detenção máxima de Diaz. O vilão, inclusive, morre em chamas misteriosamente na mesma *Slabside*. Era o que todos de sua equipe queriam, uma vez que o time sofrera com a estada de Oliver na cadeia. O arqueiro e seus aliados se transformam diante desse panorama como se todos passassem por uma batalha

---

<sup>4</sup> O seriado *Arrow* apresenta muitos equipamentos de tecnologia com papéis relevantes na trama que aparecem como fatores adequados à narrativa disposta na mídia televisiva, a exemplo de uma central de monitoramento para investigar o paradeiro dos vilões. Neste novo universo, interligados pela globalização, há a constância de *hackers* executando crimes virtuais.

final. Para Vogler, esta nova provação se faz imprescindível na perspectiva da plateia, já que ela necessita “experimentar mais um momento de morte e renascimento” (2006, p. 195). O flagelo da morte, cabe ressaltar, ronda pela trajetória do personagem em ambas as formas midiáticas.

Na posição de um herói já consolidado e que agora atua com o consentimento e parceria da polícia de *Star City*, o arqueiro abandona a máscara, sua identidade já é fato conhecido para os populares da cidade que reconhecem seu poder e benefícios diante da criminalidade quase que de maneira unânime. *Pollard*, a atual prefeita da cidade, confere total respaldo a Oliver Queen. O arqueiro, na nova vida, vem curar sua cidade e profetizar seu maior lema – “minha missão é salvar essa cidade” – bordão presente no discurso do personagem na série e nos HQs. Seu retorno traz consigo seu sucesso, suas conquistas, um sopro de esperança. Neste ensejo, temos a representação da última jornada do herói na narrativa de *Arrow* – “O retorno com o elixir”. Ninguém senão o Arqueiro Verde pode enfim curar a cidade de *Star City* de todos os males.

#### 4 Considerações finais

O estudo sob o arquétipo do herói nos auxiliou a descortinar mais significações sobre o universo de Oliver Queen, o Arqueiro Verde. Existe, de fato, uma adequação na narrativa do herói ao desencadeá-la pondo em consonância com a teoria de Christopher Vogler, esta que já é influenciada pelos pensamentos do teórico Joseph Campbell. Sem dúvida, cada estágio da jornada guia-nos como um mapa para captarmos como se discorrem as narrativas heroicas, independentemente da sua configuração de mídia.

Ressaltamos que nos atemos ao personagem representado na TV, mais precisamente no seriado *Arrow*. Fez-se necessário tal discernimento, pois a passagem do suporte quadrinhos para a série de TV sofre, indubitavelmente, alterações e ajustes conforme elencam seus produtores e diretores. Entretanto, salientamos que os maiores estigmas de Oliver Queen se apresentam de maneira sólida em cada gênero. A estética cinematográfica estendida aos seriados, por sua vez, permite um desenvolvimento psicológico de um personagem de maneira que outros suportes não permitem, justamente pelo fato de ser um “serial”, algo que dispõe de um tempo maior do que outras produções. Também se configurou, neste escopo, uma forma de adaptação, a qual acordamos em chamá-la de transposição midiática (CLÜVER, 2006).

Ademais, mesmo chegando ao fim, a alvorada heroica de Oliver Queen segue a todo vapor no seriado *Arrow* e o arqueiro vai enfrentando cada desafio deixando marcas com suas flechas. Voltam a figurar em sua narrativa o rastro de sangue, as lutas incessantes, o encarceramento, o envolvimento com mulheres (heroínas e não heroínas), a chegada de filhos, crises existenciais e muita dor – a dor física que vem desde os anos na ilha, à dor de perder os pais, o melhor amigo e alguns vigilantes parceiros, tudo diante de seus olhos. É assim a trajetória do arqueiro nos dois suportes (HQs e Seriado): a escuridão metaforizada pela cor de seu uniforme – o verde tão presente na ilha e que marca uma referência latente ao lendário Robin Hood, além do capuz que esconde a identidade de um novo homem cheio de cicatrizes que simbolizam sua personalidade.

Por fim, a narrativa de *Arrow* é mais uma entre tantas jornadas de heróis e criaturas míticas que são passíveis de um diálogo com as ideias desenvolvidas por Christopher Vogler por quase todos os ângulos, uma vez que sua obra muito nos auxilia a desmembrar sistematicamente as etapas que estruturam as narrativas desses gêneros sem findar, porém, as possibilidades interpretativas da trajetória singular de cada personagem.

## Referências

ARQUEIRO VERDE. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Arqueiro\\_Verde:\\_Ano\\_Um](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arqueiro_Verde:_Ano_Um)>. Acesso em: 28 out. 2019.

ARROW (série de televisão). In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Wikimedia, 2019. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Arrow\\_\(s%C3%A9rie\\_de\\_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arrow_(s%C3%A9rie_de_televis%C3%A3o))>. Acesso em: 28 out. 2019.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1995.

CLÜVER, Claus. Inter textus / Inter Artes / Inter Media. *Aletria*. Belo Horizonte: Editora da Universidade Federal de Minas Gerais. n. 14, p. 11-41, jul-dez. 2006.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de; DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Da página para a tela: Um breve panorama histórico sobre o debate teórico entre quadrinhos e cinema. In: TORRES, Alfredo Werney Lima; CARDOSO, Maria Daise de Oliveira. (Orgs.). *Entre o plano e a palavra: reflexões sobre literatura, cinema e outras artes*. Campinas-SP: Editora Pontes, 2019. p. 35-49.

IRWIN, William. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2005.

JUNG, Carl. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.

MEDEIROS, André Aparecido de. *Discussões em torno do narrador e da transposição midiática: Crise nas Infinitas Terras* – da série de HQ's para um romance. 2017. 117 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Belo Horizonte, 2017.

RAJEWSKY, Irina O. *Intermediality, intertextuality, and remediation*. A literary perspective on intermediality. *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques*, n. 6 (remédier), p. 43-64, 2005.

ROSA, Franco de; TAKEGUMA, Norma: *Arqueiro Verde: a maturidade e a ética do grande arqueiro*. In: ROSA, Franco de (org). *Os segredos dos super heróis*. São Paulo: Pé da Letra, 2019.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.